

Amazonen-Einmaleins

Fakk 2

Der Stringtanga mag zwar ordentlich zwicken, aber mit unseren Tipps kommen Sie dennoch sicher durch die Welt von Fakk 2.

Die Probleme einer Amazone sind gar nicht mal so verschieden von unseren. Wir fragen uns, ob die grobe oder die feine Nagelfeile die richtige ist. Julie aus Rituals Seelendiebstahl Fakk 2 grübelt eher darüber, ob sie nun das Flammenschwert, die Uzi oder doch den Raketenwerfer einsetzen soll. Wir werden Ihnen und Julie die Entscheidung erleichtern und Ihnen verraten, was Sie sonst noch bei Ihrem Absteher in die Abgründe des fremden Planeten beachten sollten.

Allgemeine Tipps

Vor Türen SPEICHERN

TIPP 1: Speichern Sie auf jeden Fall immer, bevor Sie durch eine Tür treten. Hinter der warten meistens widerliche Kreaturen, die Ihnen ans Leder wollen. Und da sollten schon die richtigen Waffen in Ihren Händen liegen. Speichern Sie also, gehen Sie durch die Tür, schauen Sie sich die Gegner an, und laden Sie wieder. Dann wählen Sie das richtige Metzel-Instrument und treten abermals durch die Tür.

TRAINING durchspielen

TIPP 2: Auch wenn Sie bereits ein geübter Actionspieler sind, sollten Sie doch das Tutorial durchspielen. Hier erfahren Sie einiges über Spezialbewegungen, die es in Genre-verwandten Spielen noch nicht gab.

KOMBO üben

TIPP 3: Im Trainingslevel wird die Schwert-Kombo vorgestellt. Gehen Sie nicht einfach darüber hinweg, sondern üben Sie ein wenig. Später werden Sie merken, dass selbst größere Monster mit nur einem Kombo-Einsatz das Zeitliche segnen.

ABGRÜNDE meiden

TIPP 4: Selbst wenn Sie Julie langsam nah an Abgründe treten lassen, wagen Sie sich besser nicht zu weit vor. Leider

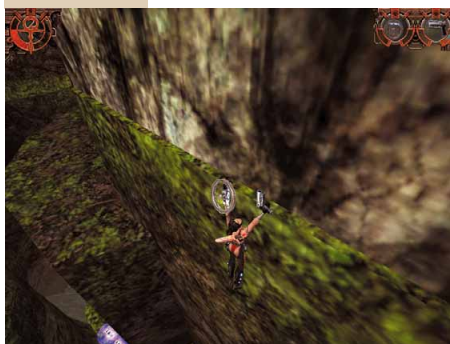
funktioniert der automatische Halt mit aktiviertem Gehbefehl nicht immer so einwandfrei wie bei Lara.

TIPP 5: Heldin Julie wird komischerweise langsamer, wenn sie springt. Sollte es also mal ein Rennen gegen



Tipp 5: In solchen Fällen springen Sie besser nicht.

Schauen und HANGELN



Tipp 6: Schauen, Waffen wählen, rüber hangeln.

einen gigantischen Felsbrocken geben, lassen Sie Julie einfach laufen, was das Zeug hält.

TIPP 6: Schauen Sie sich genau an, welche Gegner auf der anderen Seite eines Abgrunds auf Sie warten. Nehmen Sie zunächst

die passenden Waffen für den Fiesling in die Hände, und hangeln Sie erst dann rüber.

TIPP 7: Vor allem in Abschnitten, die auf Geschicklichkeit setzen, sollten Sie bedenken, dass Julie vor dem Drücken immer erst ih-

Zeit zum DÜCKEN

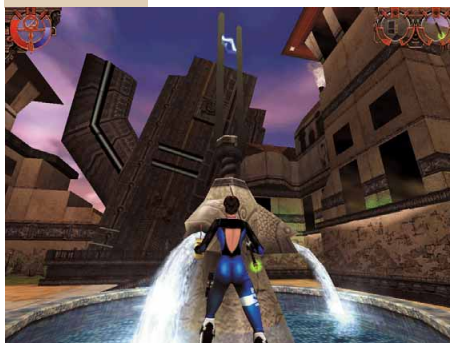
MAUS- BELEGUNG ändern

re Waffen wegsteckt. Das dauert seine Zeit. Und vielleicht ist es dann schon zu spät.

TIPP 8: Für eingefleischte Actionspieler bietet es sich an, die Mausbelegung zu tauschen. Wesentlich einfacher geht die Steuerung, wenn Sie die Primärwaffe auf die linke Maustaste (Maus 1) legen und nicht wie im Menü vorgegeben auf der rechten (Maus 2) lassen.

WASSER

TIPP 9: Der Wasserstand der Heldin (erkennbar am blauen Balken rechts oben) sollte immer so hoch wie möglich sein. Wenn der Wasserbalken ganz oben ist, kann Julie weiter springen, schneller laufen und ist besser gegen Angriffe geschützt. Leider wird das Wasser in den




Tipp 9: Brunnenwasser ist Medizin für Julie.

CHEATS

zahlreichen Brunnen nur bis zur Hälfte angehoben. Im ersten Level finden Sie allerdings genug Ampullen, um den Balken ganz nach oben zu treiben.

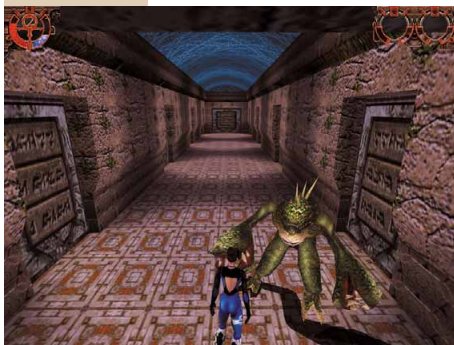
TIPP 10: Da Fakk 2 auf einer aufgemotzten Quake-3-Engine basiert, gelten die gleichen Cheatcodes wie für das Mutterspiel von id-Software. Sie müssen lediglich unter »Audio- und Video-Kontrolle« die Option »erweitert« (Advanced) ansteuern und die »Kon-

sole« aktivieren. Dann können Sie mit  die Konsole öffnen und folgende Codes eingeben.

| Cheat | Wirkung |
|-----------------|---|
| god | unverwundbar |
| noclip | durch Wände gehen und fliegen |
| notarget | unsichtbar |
| give all | alle Waffen, unbegrenzte Munition |
| timescale X | Spielgeschwindigkeit (Standard ist 1.0) |
| cg_3rd_person 0 | Wechsel zur First-Person-Sicht |

Einige der Cheats müssen wieder aufs Neue aktiviert werden, sobald ein Levelwechsel stattgefunden hat. Die Namen der Levels finden Sie in der Readme-Datei des Spiels (im Hauptverzeichnis).

ZOO **TIPP 11:** Besonders interessant ist der Level »zoo«. Hier



Tipp 11: In Julies Zoo geht es gefährlich zu.

können Sie sich einen Überblick über die Gegner und die Waffen verschaffen. Schalten Sie aber besser sofort in den Godmode (Cheat 1) um, sobald der Level geladen ist. Denn auch dort werden Sie von den Monstern angegriffen.

Bestiariusum

In Fakk 2 werden Sie auf viele unterschiedliche Monster treffen, die Ihnen ans knappe Leder wollen. Wir haben die ultimativen Haudrauf-Tipps für die stärksten Gegner zusammengestellt.

FLIEGEN **TIPP 12:** Gegen die Fliegen, die ihre ersten Angreifer sein werden, können Sie sich gut mit dem Schwert zur Wehr setzen. Am besten funktioniert das, wenn Julie auf die Brummer runterschaut.

VÖGEL **TIPP 13:** An den Klippen von Eden treffen Sie das erste Mal auf herabstürzende Vögel. Im späteren Verlauf werden daraus explodierende Feuervögel. Warten Sie an einer Stelle, bis die Piepmätze zum Sturzflug ansetzen, und springen Sie dann schnell zur Seite. Die Viecher bleiben für ein paar Sekunden mit dem Schnabel im Boden stecken. In der Zeit können Sie sie mit dem Schwert erledigen.

VYMISH BOSS **TIPP 14:** Der Vymish Boss ist ein riesiges, insektenartiges Ungetüm, auf das Julie unter den Kuhställen treffen wird. Dem kann sie nur mit den Sprengsätzen zu Leibe rücken: Platzieren Sie nacheinander vor jedem der grünen Meteoriten einen Sprengsatz, und verduften Sie danach schnell in eine der zahlreichen Ecken. Denn sollte Julie gesehen werden, hat der Vymish eine stachelige Überraschung für sie. Später werden Sie auf kleinere Varianten des Monsters stoßen. Bleiben Sie in sicherer Entfernung, und zücken Sie den Raketenwerfer.



FLESH-BINDER



TIPP 15: Der Fleshbinder ist mit allerlei Waffen ausgestattet, die Ihnen ganz schön zusetzen werden. Deshalb ist hier oberstes Gebot: nicht zu nah rankommen lassen. Die ersten Fleshbinder müssen sie noch mit der Pistole plätten. Drei weitere können Sie durch Tricks ausschalten: In der Nähe des ersten befindet sich ein Rad an der Wand. Drehen Sie daran, und das Ungetüm wird in einem Dampfstrahl gegart. Hinter der nächsten Ecke lauern zwei weitere. Julie darf nicht in deren Richtung gehen, sondern muss über das Gerüst, das direkt hinter dem Rad steht, aufs Dach klettern. Dann kann sie die Monster mit den Stahlrohren plätten. Später ist der Raketenwerfer Ihre beste Waffe gegen die Ungetüme.

GRAWLIX



TIPP 16: In den Untergründen des Planeten lebt der Grawlux, eine klauenbewehrte Bestie. Wenn Sie die Schwertkombo gut beherrschen, sind einzelne dieser Spezies ein gefundenes Fressen für Ihre Klinge. Massenaufläufen der Unholde stellen Sie sich besser mit gezückten Uzis gegenüber.

CREEPER



TIPP 17: Von den Creepern gibt es zwei Ausführungen: die kleine Variante und die etwas größere und stärkere. Die kleine können Sie ohne weiteres mit Ihren Schwertern vertrimmen. Bei der größeren sind Schusswaffen vorzuziehen.

SOUL-HARVESTER



TIPP 18: Die Soul-Harvester, die Seelen-Ernter, sind besonders zähe Brocken. Auf Feuer reagieren sie allerdings ziemlich allergisch. Der Flammenwerfer sollte in solchen Fällen Ihre erste Wahl sein. Wenn Ihnen der Sprit ausgegangen ist, nehmen Sie einfach den Seelensauger und bekämpfen die Widerlinge mit den eignen Waffen. Das dauert zwar länger als mit dem Flammenwerfer, hat aber den Vorteil, dass Sie dabei keine wertvolle Munition verbrauchen.



Tipp 19: Den Shkynerpad besiegen Sie mit einem Trick.

TIPP 19: Der Shkynerpad ist Ihr Endgegner im Sumpf. Die gewaltige Kreatur ist nur durch einen Trick zu besiegen. Zunächst müssen Sie den inneren Wall der Tentakeln zerstören und dabei darauf achten, nicht von den äußeren

SHKYNER-PAD

getroffen zu werden. Wenn Sie das geschafft haben, werden die Stromstöße der äußeren Tentakeln den Kopf des Monsters treffen. Und nur dann ist er verletzlich. Halten Sie in diesen Sekunden mit dem Raketen-Werfer drauf. Schnelligkeit und Geschick sind Ihre besten Waffen in diesem Kampf.

RECRUITER



TIPP 20: Der Recruiter hypnotisiert die Bewohner von Eden. Und Sie auch, wenn Sie sich nicht von ihm fern halten. Leider ist er immun gegen Waffen aller Art. Laufen Sie einfach möglichst fix an der merkwürdigen Gestalt vorbei.

PET